

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Problem Based Learning (PBL)*

Menurut Sanjaya (2006: 214), ciri utama PBL yang pertama adalah rangkaian aktivitas pembelajaran. Artinya peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah dan menghafal namun dititikberatkan pada kegiatan peserta didik dalam berpikir, berkomunikasi, mengolah data, dan menyimpulkan. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Dalam proses pembelajaran perlu adanya masalah yang diteliti. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris.

Sedangkan menurut Arends (2008: 42), model pembelajaran berdasarkan masalah memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar masalah sosial yang penting bagi peserta didik.
- b. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin. Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah berpusat pada pelajaran tertentu (IPA, matematika, sejarah), namun permasalahan yang diteliti benar-benar nyata untuk

dipecahkan. Peserta didik meninjau permasalahan itu dari berbagai mata pelajaran.

- c. Penyelidikan autentik. Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan peserta didik untuk melakukan penyelidikan autentik untuk menemukan solusi nyata untuk masalah nyata. Peserta didik harus menganalisis dan menetapkan masalah, kemudian mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan percobaan (bila diperlukan), dan menarik kesimpulan.
- d. Menghasilkan produk dan mempublikasikan. Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau peragaan yang dapat mewakili penyelesaian masalah yang mereka temukan.
- e. Kolaborasi. Pembelajaran berdasarkan masalah ditandai oleh peserta didik yang saling bekerja sama, paling sering membentuk pasangan dalam kelompok-kelompok kecil. Bekerja sama memberi motivasi untuk secara berkelanjutan dalam penugasan yang lebih kompleks dan meningkatkan pengembangan keterampilan sosial.

Lebih lanjut, Tan (2003: 30) mengatakan bahwa, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan PBL harus memuat karakteristik sebagai berikut:

- a. Masalah adalah poin awal dari pembelajaran
- b. Masalah yang digunakan biasanya merupakan masalah yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur. Jika permasalahan tersebut disimulasi harus dibuat seautentik mungkin.

- c. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Solusinya menuntut siswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa ilmu yang sebelumnya telah diajarkan atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- d. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran pada bidang yang lain.
- e. Mengutamakan belajar secara mandiri (*self directed learning*).
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, menggunakan serta mengevaluasi informasi yang diperoleh merupakan inti dari proses PBL.
- g. Pembelajaran yang dilakukan kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok kecil dengan intensitas interaksi yang tinggi, saling belajar, saling mengajarkan dan melakukan presentasi.
- h. Menyatukan kemampuan mengidentifikasi serta kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang sangat penting dalam menemukan solusi.
- i. Dalam prosesnya, PBL mensintesis dan mengintegrasikan pembelajaran.
- j. Hasil dari PBL juga disimpulkan dengan evaluasi dan pendapat dari siswa mengenai pengalaman selama pembelajaran.

Kemudian, karakteristik PBL menurut Akcay (2009: 28) ada 3 yaitu, menobatkan siswa sebagai mitra dalam sebuah permasalahan, mengorganisir pembelajaran dalam permasalahan tersebut, sehingga memungkinkan siswa belajar dalam situasi yang relevan dan terhubung satu sama lain, dan membuat sebuah lingkungan pembelajaran yang didalamnya terdapat guru yang melatih kemampuan berpikir siswa dan menuntun siswa melakukan langkah-langkah yang benar serta memfasilitasi siswa untuk mencapai pemahaman. Menurut Baden dan Major (2004), pembelajaran dengan

menerapkan PBL dibangun dari sebuah perspektif berdasarkan semua ranah teori. Perspektif serta semua ranah teori tersebut dibutuhkan untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada.

Dalam tahap-tahap pelaksanaan PBL peran guru sangat dibutuhkan. Menurut Trianto (2012: 97), peran guru dalam pembelajaran berdasarkan masalah adalah: 1) mengajukan masalah sesuai dengan kehidupan nyata sehari-hari; 2) membimbing penyelidikan misal melakukan eksperimen; 3) memfasilitasi dialog peserta didik; 4) mendukung belajar peserta didik. Guru dituntut untuk luwes serta menjadi fasilitator selama pembelajaran berlangsung. Guru juga harus mempunyai wawasan yang luas karena akan ada kemungkinan siswa bertanya mengenai sesuatu diluar materi yang ingin disampaikan melalui masalah. Selain itu dalam prosesnya, guru akan mengawasi siswa dalam melakukan investigasi serta membimbing dalam mencari sumber informasi. Akcay (2009: 32), merumuskan langkah-langkah yang harus ada dalam pelaksanaan PBL yaitu, harus memuat persiapan siswa untuk PBL, penemuan masalah, mengetahui apa yang harus diketahui, mengemukakan pendapat mengenai masalah yang ada, mencari dan membagi informasi kepada teman satu kelompok, mengelompokkan solusi yang mungkin bisa dilakukan, mengevaluasi solusi yang sudah pasti, penilaian kinerja, dan menerapkan solusi untuk masalah tersebut.

Menurut Arends (2008:57), sintaks untuk model PBL dapat disajikan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Sintaks Model *Problem Based Learning* (PBL)

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
Fase 3: Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan memamerkan	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikannya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Tahap-tahap PBL harus dilakukan secara berkesinambungan. Menurut Riyanto (2012: 293), terdapat 6 langkah prosedur pembelajaran model PBL yakni: (1) masalah diajukan pada kelompok istilah kaji, dan hipotesis dibentuk, (2) isu pembelajaran dan sumberinformasi ditetapkan, (3) pengumpulan informasi dan studi independen dilakukan, (4) pengetahuan yang diperoleh dibahas dan diperdebatkan dengan kritis, (5) pengetahuan diterapkan pada masalah secara praktis, dan (6) refleksi materi dan proses

pembelajaran. Sedangkan menurut Wena (2006: 92), tahap-tahap strategi belajar berbasis masalah adalah sebagai berikut: (1) menemukan masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mengumpulkan fakta, (4) menyusun hipotesis (dugaan sementara), (5) melakukan penyelidikan, (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) menyimpulkan alternatif pemecahan secara kolaboratif, (8) melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Menurut Riyanto (2012, 286), beberapa faktor yang merupakan kelebihan pembelajaran berbasis masalah adalah:

- a. Peserta didik dapat belajar, mengingat, menerapkan, dan melanjutkan proses belajar secara mandiri. Prinsip-prinsip “mempelajari” seperti ini tidak bisa dilayani melalui ‘pembelajaran tradisional’ yang banyak menerapkan pada kemampuan menghafal.
- b. Peserta didik diperlakukan sebagai pribadi yang dewasa. Perlakuan ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki untuk memecahkan masalah.

Sedangkan keunggulan PBL menurut Sanjaya (2006:220), adalah sebagai berikut:

- a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang bagus untuk memahami isi pembelajaran.
- b. Pemecahan masalah dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru bagi mereka.
- c. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

- d. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik mengembangkan pengetahuannya serta dapat digunakan sebagai evaluasi diri terhadap hasil maupun proses belajar.
- f. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk berlatih berfikir dalam menghadapi sesuatu.
- g. Pemecahan masalah dianggap menyenangkan dan lebih digemari peserta didik.
- h. Pemecahan masalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- i. Pemecahan masalah memberi kesempatan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata.
- j. Pemecahan masalah mengembangkan minat belajar peserta didik.

Menurut Akcay (2009: 31), PBL membuat siswa belajar dengan cara mengaitkan teori dengan situasi dunia nyata sehingga siswa akan mendapatkan pemahaman baru dengan cara mereka sendiri. Begitu pula menurut Yamin dan Bansu (2009:83), pembelajaran berdasarkan masalah membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan baru untuk kepentingan persoalan berikutnya.

B. Kemampuan Berpikir Kreatif

Definisi berfikir kreatif Menurut LTSIN (2004), adalah proses (bukan hasil) untuk menghasilkan ide baru dan ide itu merupakan gabungan dari ide-ide

yang sebelumnya belum disatukan. Hal serupa juga dikatakan oleh Al-hajjaj (2010: 80) yang mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang terjadi di otak dan pikiran yang dilakukan oleh seorang kreatif. Proses tersebut memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui dan kaidah-kaidah serta dasar-dasar yang dijadikan acuan. Sedangkan, *UK Department of Education* (2010: 5) mengatakan ada 4 definisi berpikir kreatif, yaitu (1) berpikir kreatif terjadi ketika seseorang menemukan sesuatu yang belum pernah ditemukan oleh siapapun, (2) Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai penemuan aplikasi terbaru dari pengetahuan atau konsep yang sudah ada, (3) Berpikir kreatif adalah tentang bagaimana menghubungkan ide yang sudah ada untuk membentuk sebuah ide baru, (4) berpikir kreatif adalah menjadi inventif, ekspresif, dan berimajinasi dalam kegiatan rutin dikehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, Awang dan Ramly (2008: 19) mengatakan bahwa, berpikir kreatif akan membuat siswa mencoba persepsi yang berbeda, konsep yang berbeda, poin yang berbeda untuk dicoba. Siswa dapat menggunakan variasi metode termasuk provokasi untuk memecahkan masalah. Berpikir kreatif memiliki banyak hal untuk dilakukan dengan menggunakan persepsi dan pandangan baru. Menurut Suryosubroto (2009: 213), pengembangan kemampuan kreatif akan berpengaruh pada sikap mental atau kepribadian seseorang. Pada akhirnya, individu tersebut akan menghasilkan produk kreatif yang tidak hanya berguna untuk hidupnya saat ini. Tetapi, juga untuk masa depan yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2009:31-

32) yang menyatakan bahwa melalui proses berpikir kreatif manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya yang berjudul *The Art of Thought*, Munandar (2009: 39) menyimpulkan bahwa wallas membagi proses berpikir kreatif menjadi 4 tahap, yaitu (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan(4) verifikasi. Menurut Riyanto (2012: 192), persiapan merupakan tahapan mendefinisikan masalah, tujuan dan tantangan. Inkubasi merupakan tahapan mencerna fakta dan mengolahnya dengan pikiran. Iluminasi merupakan tahapan mendesak gagasan bermunculan kepermukaan. Sedangkan verifikasi merupakan tahapan memutuskan apakah solusinya benar-benar memecahkan masalah. Riyanto juga menambahkan aplikasi dalam proses berpikir kreatif yang merupakan tahapan pengambilan langkah untuk menindaklanjuti solusi.

Kemudian, penjelasan mengenai proses berpikir juga dijelaskan oleh Ali dan Asrori (2006: 51). Ali dan Asrori (2006: 51) mengatakan bahwa tahap persiapan merupakan tahap dimana individu berusaha mengumpulkan data dan informasi sebanyak-banyaknya untuk memecahkan masalah. Lalu, dengan bekal teori serta pengalaman sebelumnya individu berusaha mencari berbagai kemungkinan untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini kemampuan berpikir lancar dan kemampuan berpikir luwes sangat dibutuhkan. Selanjutnya, pada tahap inkubasi individu seakan-akan melupakan proses pemecahan masalah. Tetapi tidak benar-benar dilupakan melainkan diendapkan dalam bawah sadarnya. Lalu, individu akan mencerna

dan mengolah fakta yang didapat menjadi rincian-rincian penting sampai timbul inspirasi atau gagasan untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini kemampuan berpikir memerinci dan kemampuan berpikir orisinal sangat penting. Selanjutnya yaitu tahap iluminasi. Pada tahap ini sudah timbul gagasan baru dari fakta dan informasi yang sebelumnya ditemukan. Tahap terakhir yaitu tahap verifikasi. Pada tahap verifikasi, solusi yang sudah ada dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Jika solusi dirasa kurang sesuai maka, solusi lain harus secepatnya dikemukakan.

Berdasarkan model Williams, Munandar (2000: 419) membedakan aspek berpikir kreatif menjadi aspek afektif dan aspek kognitif. Aspek afektif meliputi berani mengambil resiko, merasakan tantangan, rasa ingin tahu, dan imajinasi-firasat. Sedangkan aspek kognitif meliputi kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan berpikir memerinci (*elaboration*). Hal serupa juga dikemukakan oleh Lee (2005: 195), yang mengatakan bahwa dalam pengembangannya berpikir kreatif harus memenuhi dua aspek yaitu aspek berpikir kreatif yang didalamnya termasuk kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan berpikir memerinci (*elaboration*). Serta kepribadian kreatif yang mencakup rasa ingin tahu, kemandirian, berani mengambil resiko, dan kemampuan berkomunikasi. Sedangkan menurut Awang dan Ramly (2008: 21), ada tiga perilaku yang dapat dinilai dari kemampuan berpikir kreatif yaitu *originality*, *flexibility*, dan *fluency*.

Originality merupakan kemampuan menemukan sesuatu yang baru atau ide yang unik, *fluency* merupakan kemampuan untuk menciptakan banyak gagasan, sedangkan *flexibility* merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan yang bervariasi dari berbagai macam kategori.

Untuk indikator aspek kognitif kemampuan berpikir kreatif, Munandar (2000: 44) mengatakan dapat dilihat dari perilaku yang ditimbulkan. Berikut indikator aspek kognitif kemampuan berpikir kreatif:

Tabel 2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek kognitif	Definisi	Perilaku
1. Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, dan pertanyaan b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. c. Selalu berpikir lebih dari satu jawaban. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan banyak pertanyaan b. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. c. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah d. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. e. Lebih cepat melakukan lebih banyak daripada yang lain. f. Dengan cepat dapat melihat kelebihan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.
2. Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menghasilkan gagasan-gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) suatu gambar, cerita, atau suatu masalah. b. Menerapkan suatu konsep atau suatu asas dengan cara yang berbeda-beda. c. Memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain. d. Dalam membahas atau

	<p>d. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.</p>	<p>mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau dengan mayoritas kelompok.</p> <p>e. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.</p> <p>f. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.</p> <p>g. Mampu mengubah arti berpikir spontan.</p>
3. Berpikir Orisinil (Originality)	<p>a. Mampu melahirkan ungkapan baru yang unik</p> <p>b. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri</p> <p>c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian</p>	<p>a. Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal lain yang tidak terpikirkan oleh orang lain.</p> <p>b. Mengungkapkan gagasan-gagasan baru yang orisinil</p> <p>c. Mempertanyakan cara-cara dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.</p> <p>d. Memilih asimetris dalam menggambar atau membuat desain</p> <p>e. Memiliki cara berpikir yang lain daripada yang lain</p> <p>f. Mencari pendekatan yang baru dari yang stereotip</p> <p>g. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.</p> <p>h. Lebih senang mensintesis daripada menganalisis situasi</p>
4. Berpikir memerinci (elaboration)	<p>a. Mampu memperkaya dan mengembangkan gagasan atau produk</p> <p>b. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek,</p>	<p>a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah merinci.</p> <p>b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang</p>

	gagasan atau situasi menjadi lebih menarik.	lain c. Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang ditempuh d. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana e. Menambahkan garis-garis, warna-warna dan detail-detail (bagian-bagian) gambarnya sendiri atau orang lain.
--	---	--

Sedangkan untuk aspek afektif dari kemampuan berpikir kreatif, Supriadi (2001: 61) mengatakan bahwa, terdapat 24 ciri sikap kreatif yaitu: (1) terbuka terhadap pengalaman baru, (2) fleksibel perasaan, (3) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, (4) menghargai fantasi, (5) tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif, (6) mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, (7) mempunyai rasa ingin tahu yang besar, (8) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, (9) mengambil risiko yang diperhitungkan, (10) percaya diri dan mandiri, (11) memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada petugas, (12) tekun dan tidak mudah bosan, (13) tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, (14) kaya inisiatif, (15) peka terhadap lingkungan, (16) lebih berorientasi kepada masa kini dan masa depan daripada masa lalu, (17) memiliki citra diri dan emosionalitas yang stabil, (18) tertarik kepada hal-hal abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki, (19) memiliki gagasan orisinal, (20) mempunyai minat yang luas, (21) menggunakan waktu yang luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri, (22) kritis terhadap pendapat orang lain, (23) sering

mengajukan pertanyaan yang baik, dan (24) memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi.

Kemampuan berpikir kreatif ada sejak kita dilahirkan. Namun, seiring berjalannya waktu tidak semua orang bisa mengembangkan kemampuan tersebut dengan baik. Menurut Munandar (2009: 219), seseorang dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak atau mematikan kemampuan berpikir kreatifnya. Sumber hambatan itu dapat bersifat internal atau bersifat eksternal. Salah satu kendala yang dapat menghambat adalah kendala biologis. Beberapa pakar menekankan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan ciri herediter, karena gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas intelegensi dan kemampuan berpikir kreatif seseorang. Selain itu, lingkungan sosial juga merupakan salah satu faktor yang bisa menghambat kemampuan berpikir kreatif. Lingkungan sekolah merupakan faktor utama yang menentukan berkembang atau tidaknya kemampuan berpikir kreatif seseorang. Karena, walaupun siswa hanya menghabiskan waktu sekitar 5-7 jam disekolah, waktu tersebut hampir seluruhnya dihabiskan untuk belajar mengenai sesuatu yang baru. Menurut Munandar (2000: 132), sikap guru yang terlalu cepat memberikan kritikan saat siswanya melakukan hal diluar keinginannya tanpa memberi kesempatan untuk menjelaskan atau memberi pendapat membuat siswa menjadi malas untuk berpikir serta menyampaikan argumentasi mereka. Misalnya, saat diskusi berlangsung siswa menyampaikan pendapat yang berbeda dari apa yang guru harapkan lalu guru langsung memvonis pendapat siswa tersebut salah, tanpa mendengar penjelasan dari siswa.

Padahal bisa saja alasan yang ingin disampaikan siswa benar sehingga muncul sebuah pendapat baru yang sebenarnya tidak menyimpang dari apa yang didiskusikan. Jika hal ini terus berlangsung maka siswa tidak punya kesempatan untuk mengembangkan gagasan baru yang berdampak pada matinya kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa merasa tidak dihargai sehingga suasana belajar akan semakin tidak menyenangkan.